

サイボーグ漫画のアニメ化に見る 漫画作品の受容と消費

足立 加勇

[キーワード：①アニメブーム ②サイボーグ009
③GUNSLINGER GIRL ④価値観 ⑤絆]

1. 消費活動としての漫画のアニメーション化

日本のアニメーションにおいて、漫画を原作に持ったアニメーションの果たした役割は大きい。国産初の長編 TV アニメーションは手塚治虫の漫画『鉄腕アトム』のアニメ化作品¹⁾であったし、その後の人気アニメーションの多くが、漫画作品を原作とするか、原作者として漫画家の名を掲げた。その理由の一つは、人気漫画を原作とすることによって、その漫画のファンがアニメーションを見てくれること、また、漫画とアニメの相互作用によってより広範囲のファンを獲得することが期待できることであった。商業用アニメーションの製作は、大勢の作り手と、その作品を支持する大勢のファンの存在を前提とすることによって初めて成立する。人気のある漫画作品を原作とすることは、その前提を確立するために最も容易な手段である。

このことは、漫画をアニメーションにするという活動が、単なるクリエイティブな、生産的な活動であるだけではなく、同時に消費的な活動、すなわち漫画作品の消費の一形態でもあることを意味している。漫画をアニメーションにすることは、その漫画作品を解釈することでもあ

るが、商業アニメーションにおいては、その解釈は単なる一個人としてのクリエイターによるものだけではありえない。それは、多数の消費者の存在を背景とした上での解釈なのであり、その解釈は、消費者がその作品に対して望んでいることの反映としての解釈なのである。

それゆえに、漫画原作とそこから作られたアニメーションの間に見られる差異は、一つの作品がメディアを横断することによって生じる差異であるだけでなく、漫画作品に対して、その作品の消費者と見なされる人々が持つ期待が投影されることによって生じた差異でもある。それは、この時代のこの社会を生きる人々がその作品に何を望むのか、の現れでもある。漫画作品とアニメ作品の間に生じた差異を分析することは、現代社会を生きる人々の欲望に対するアプローチとなりうる。

以上の観点から、本稿では、漫画原作とアニメ作品の関係を論じる。ここでは、サイボーグを題材とした二作品、『サイボーグ009』と『GUNSLINGER GIRL』を分析対象として取りあげる。前者は60-70年代を代表するサイボーグ漫画であり、後者は今世紀に入ってから作品である。二つのサイボーグ漫画を比較することで、時代の変化の中での漫画作品の受容と消費の構造を明示することが可能になるであろう。ここでいうサイボーグとは自分の体を機械に改造した人間のことを指す。日本の漫画やアニメーションには戦いを題材とした作品が数多く存在しており、サイボーグ漫画はその一ジャンルである。しかし、サイボーグ漫画は他のジャンルとは違う特殊な位置を占めている。多くの戦う漫画において、強いということ、強くなるということが肯定的に捉えられてきたのに対し、サイボーグ漫画では、強くなることはおぞましいことではないか、という怖れを伴っているからである。サイボーグ戦士の強さは自分の自然の肉体を失った上で機械の体を得ることによって獲得される。自然の肉体を失うことは、自分が人間であることの証明、あるいは、自分が自分であることの自明性を失うことでもある²⁾。つまり、サイボーグ戦士の強さは自分が人間であること、あるいは、自分であるこ

との喪失の上に成立するものであり、彼らは強くなればなるほど、自分が人間離れした怪物であること、本来の自分からかけ離れた存在であることを自覚せずにはいられなくなる。このような戦士像は戦いを題材とした漫画の中では特異なものであった。多くの戦いを題材とした漫画では、戦って勝利することこそが自分が自分らしくあることの証明とされたからである。

しかし、サイボーグ漫画は特異なものではあっても、決してマイナーなものではなかった。津堅信之は「アニメブーム」という語を「新たな様式や作風をもつ作品が現れることでアニメ界の潮流に大きな影響をもたらし、作品が量産されると同時に観客層を著しく広げることができた現象」と定義した上で、アニメブームという観点から日本の商業アニメーションの歴史を三期に分ける。

- ・第一次アニメブーム：一九六〇年代

『鉄腕アトム』放映開始をきっかけとして、画期的な省力システムによってテレビアニメが続々と制作された時期。特に SF ものが流行した。

- ・第二次アニメブーム：一九七〇年代後半から八〇年代後半

『ヤマト』によって青年層がアニメに熱狂し、また『風の谷のナウシカ』に至るまでの系譜の中で、アニメ観客層を大幅に広げた時期。アニメに特異的に熱狂する若者を示す「アニメファン」（後に類語としての「おたく」）という言葉も一般化された。

- ・第三次アニメブーム：一九九〇年代後半から現在

『もののけ姫』の成功と、海外で anime という言葉が一般化し、アニメが日本を代表するだけでなく、日本発の世界的な大衆文化として認識された時期。第一次、第二次ブームとは質的に異なり、元来アニメに縁のなかった領域からアニメを押し上げる傾向が強くなった時期でもある。³⁾

これらの三つの期間にわたって、サイボーグ漫画はアニメの題材として繰り返し取り上げられることになる。そのサイボーグ漫画の元祖とも呼ばれる『サイボーグ009』は1968年に TV アニメ化された。68年はちょうど、日本の TV アニメーションがモノクロからカラーへと移り変わっていく狭間の時期であり、第一次ブームに一つの区切りがつこうとしている時であった。そして、その12年後の1980年に、『サイボーグ009』は『サイボーグ009 超銀河伝説』という長編劇場映画になった。『宇宙戦艦ヤマト』に代表される壮大な SF 物語がブームとなった第二次アニメブームの中で、『サイボーグ009』の物語の舞台もまた地球を遠く離れた宇宙へと変わり、サイボーグ達は宇宙征服を企む宇宙人と、神秘の力をめぐって戦うことになった。第一次ブームにおいてアニメの視聴者が子どもと想定されたのに対し、第二次ブームにおいては、青年層がその担い手とみなされた結果、サイボーグ達はよりスマートな青年のキャラクターとして描かれることとなった⁴⁾。

第三次アニメブームでは、第二次アニメブームを経験した年代が作り手、消費者の双方で重要な担い手となった。同人誌市場の拡大や二次創作の普及などによって作り手と消費者の間が接近すると共にファンはより特化した嗜好を持った小集団へと細分化していく。それに伴って出現したのが、熱心なファンを対象に深夜にアニメを放送し⁵⁾、その作品をソフトにして販売するというメディア展開であった。『GUNSLINGER GIRL』はそのような細分化されたファンを対象に作られた作品である。サイボーグの美少女達が男性のために戦い続けるという物語の構図は、「おたく」と呼ばれるアニメファンの嗜好にあわせたものである。アニメ版の『GUNSLINGER GIRL』は2003年に深夜に放映され、その後、映像ソフトが販売された⁶⁾。

サイボーグ漫画は、日本の漫画文化の中で特異性を持ち続けながらも、その時代ごとのアニメのあり方に適応する形でアニメ化されてきた。そのアニメ化の過程で原作とどのような違いが生み出されてきたの

か、どのような形で消費されてきたのか、を考えることは、漫画やアニメーションがいったいどのように受容されてきたのか、という問題を明らかにするだろうと想定される。

2. 60年代末のTVアニメ版『サイボーグ009』における怪物性の隠蔽

自分が強い存在であることに嫌悪感や劣等感を持つ、というサイボーグ像を最も初期に作りだしたのは、サイボーグ漫画の元祖とも言われる石ノ森章太郎の『サイボーグ009』⁷⁾であろう。この漫画の主人公であるサイボーグ達は、死の商人であるブラックゴーストが作った新時代の戦闘用の機械であった。この漫画が描かれた当時は冷戦の真最中であり、アメリカとソ連という二大強国がそれぞれ核兵器を持ってにらみ合いをしている時代であった。核兵器によって戦争というものが膠着状態になってしまった時に、それを打開する新兵器として死の商人達が開発したのが、いつでもどこでもどんな状態でも戦うことができるサイボーグであり、その試作品が『サイボーグ009』の主人公達であった。しかし、彼らは、自分達が戦争の道具として使われることを拒絶してブラックゴーストから脱走し、平和のための戦士となる。彼らは自分達のことを自虐的に認識しており、時には自分達のことを『ていのいい身体障害者』だとまで言う⁸⁾。

そのようなサイボーグ達のあり方がよく反映されているエピソードが「新ナチス」である。このエピソードは、新ナチスというブラックゴーストの息がかかった秘密結社が、世界征服のための新兵器を作るためにドルフィン教授とその娘シンシアをさらい、その二人をサイボーグ達が救出するという内容であった。シンシアは父が機械の発明にかかりつきで自分のことを省みないために機械というものを憎んでいる。その父が発明し、新ナチスが欲しがっている機械とは、全ての戦闘用の機械を狂わせてしまう力を持つ「マッドマシン」であった。サイボーグ達は、

このマッドマシンの力に苦しみながらも何とかこれを撃破し、無事、ドルフィン教授とシンシアを救出する。ドルフィン教授は、マッドマシンを発明した理由を次のように説明する。

わしは…… 第二次世界大戦の時……

ナチスの V1 号ロケット爆弾の攻撃で……

妻を障害者にされた!!

妻は……片足を失い顔はやけどでみにくくひきつった!

そのために それまでは 明るくやさしかった妻は暗い陰気な性質になってしまい……

この子シンシアを生むとまもなく

娘にみにくい姿をみせたくないと思自決した……

だから…… だから…… わしは……

こうして 誘導兵器 一すべての戦闘用機械の……

機能を狂わせる MM (マッドマシン) をつくる気になったのだ!!⁹⁾

妻を死に追いやった機械に対する復讐としてマッドマシンを作ったというドルフィン教授の話を聞いたシンシアは、パパも機械を憎んでいたのね、と父の胸にすがりついて喜ぶ。しかし、その直後に、シンシアは自分達を命がけで救い出してくれたサイボーグ達もまた、マッドマシンで狂ってしまう戦闘用機械であることを思い出してハッとするのである。シンシアも、シンシアに対してほのかな思いを寄せていた009も、その事実の前に互いに眼をそらしてうつむくしかないのである。

「新ナチス」は1968年の TV アニメ版『サイボーグ009』¹⁰⁾の「南極の対決」¹¹⁾によってアニメーション化された。そこでは、漫画版の切ないラストは次のように作り直された(68年の TV アニメ版では、ドルフィン教授はコズミに、シンシアはシズエになっている)¹²⁾。

- コズミ だから、だからわしは戦闘用機械の全ての機能を狂わせるマッドマシンを作って世界中から戦争をなくしたいと思ったのだよ。
- シズエ パパ、そうだったの。パパも機械を憎んでいたのね。
- コズミ シズエ…。
- ギルモア コズミ君、日本に帰ろう。そして二人で大型マッドマシンを完成させよう。
- コズミ ギルモア君…。
- ギルモア 戦争を防ぐためだと言って、おそろしい水爆ミサイルを作ることよりマッドマシンの方がよっぽどいい。
- うなずく、サイボーグ達。

TV アニメ版の「南極の対決」においても、サイボーグ達はマッドマシンの力によって、あわや、狂ってしまいそうになるところまで追いつめられる。それにも関わらず、サイボーグ達もまた水爆ミサイルと同様にマッドマシンの力によって狂ってしまう戦闘用の機械なのだ、という事実はきれいに忘れ去られ、冷戦における各国の核武装競争に対する批判的メッセージによって物語は結末を迎える。68年のTV アニメ版においては、原作と違い、サイボーグ達は、自分達が一種の怪物であるというコンプレックスを持たない、純粋な平和の戦士になっているのである。

このような変更の一因は、当時のTV アニメーションの限界にあるとすることはできる。当時のTV アニメーションでは、内面を持った人間像を描く試み、陰を持ったヒーローを描く試みはまだ散発的にしか行われていなかった。しかし、ここで注意しておかなくてはならないのは、自分達を戦闘用の機械ではなく、平和の戦士だとみなしたいという思いは、漫画版において主人公達が持っていた思いそのものであったことである。漫画版の『サイボーグ009』の一つのクライマックスである「地

底帝国ヨミ編」では、ブラックゴーストの幹部であるスカルと009が対決するが、そこで009は、自分と同じ技術で作られたサイボーグであるスカルのことを、お前はサイボーグではないただのロボットだと言いつつ。

009 ……おまえはやっぱりロボットさ

サイボーグじゃない

スカル なにっ？

009 みにくいしわだらけの脳みそたち（引用者註：ブラックゴーストの首領達のこと。彼らは脳みそだけの存在である）にあやつられているだけのロボットさ！

サイボーグなら すくなくともまだ半分は人間だ

だがおまえはその姿と同じように……血にもくも^マない骨だけのロボットだ¹³⁾

スカルはブラックゴーストに操られているだけのロボットで自分達とは違うと009は主張する。そもそも、サイボーグ達がブラックゴーストから脱走したのは、自分達がブラックゴーストの戦闘用機械であることを嫌ったからであり、彼らの思いは、当初から、戦闘用の機械から平和を愛する人間へと自分達を再定義したい、ということにあった。この原作に見られる平和という普遍的な価値観への欲求を、68年のTVアニメ版はストレートに実現していたといえる。原作における、自分達が戦争を遂行するための道具と同質の存在であることを自覚しながらも、その事実を越えて平和という価値観へと必死に向かおうとするサイボーグ達のあり方は、当時のアニメにおける人間描写・理解の限界によって主人公たちと悪との同質性を忘却した純粋な平和の戦士像へと書きかえられた。そこでは、平和はそこに向かうべき目標としてあるのではなく、サイボーグ達によって担われるものとなったのである。60年代は世界各

国が核実験を行い、キューバ危機が発生し、ベトナム戦争が泥沼化していった時代であり、日本国内を含め世界中で様々な反戦運動が展開された。サイボーグ達が担う平和という価値観の無謬性は、これら60年代の反戦運動の盛り上がりを背景に持つことによって独特の生々しさを持つことになった。その生々しさ故に、68年のTV版が訴える、劣等感、自己否定性を持たない直接的な反戦メッセージは説得力を持つものになり得たといえる。

3. 80年代の映画『サイボーグ009 超銀河伝説』における サイボーグの哀しみと仲間同士の絆

『サイボーグ009』は、第二次アニメブームの最中の1980年に『サイボーグ009 超銀河伝説』¹⁴⁾ という映画になった。60年代のアニメーションがあくまでも子供を対象とした作品であったのに対し、1977年の劇場版『宇宙戦艦ヤマト』¹⁵⁾ をきっかけにはじまった第二次アニメブームにおいてその消費対象となったのは青年層であった。第二次アニメブームを象徴する作品群は、青年層の嗜好を受け、広大な宇宙を舞台とした壮大なSF物語であった。78年の『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』¹⁶⁾、79年の『銀河鉄道999』¹⁷⁾ といった松本零士原案・原作のSFアニメーション、また、79年にTV放映が始まった『機動戦士ガンダム』¹⁸⁾ など、第二次アニメブームを代表すると目された作品は、いずれもが壮大なスペースオペラであった。

80年だけに話を限っても、竹宮恵子のSF漫画をアニメ化した『地球へ…』¹⁹⁾ や、ヤマトシリーズの続編である『ヤマトよ永遠に』²⁰⁾、手塚治虫のアニメ復帰作である『火の鳥2772 愛のコスモゾーン』²¹⁾ など宇宙を舞台にしたSFアニメ作品が多数作られた。『サイボーグ009』との関連では、80年には60年代にアニメ化されて好評を博した作品がリメイクされたり、その続編が作られたりする気運があり、『鉄腕アトム』²²⁾ や

『太陽の使者 鉄人28号』²³⁾ といった作品が公開されたことにも注目するべきであろう。『サイボーグ009 超銀河伝説』は、『サイボーグ009』という有名作を、宇宙を舞台とした壮大な SF としてアニメ化することによって成立した点で第二次アニメブームの典型的な作品である。この作品では、サイボーグ達は地球を飛び出し、宇宙征服を企むゾアと銀河の果てで、ボルテックスと呼ばれる奇跡の力を巡って戦うことになったのである²⁴⁾。

この映画版では地球の死の商人であるブラックゴーストは登場しなかった。原作及び、68年の TV アニメ版で重視された、地球における戦争の問題やそれに対する反戦というテーマはまったく描かれなかったのである。その代わりに強調されたのは、サイボーグ同士の仲間の絆、自分たちが同じ体を持つ仲間なのだ、という意識であった。ゾアとの戦いに勝利し、地球に帰還したものの、004を戦いの中で失ってしまったサイボーグ達は哀しみにくれる。

ギルモア　とうとう、わしの息子を一人亡くしてしまった。許してくれ004。

コズモ(地球の科学者)　ギルモア博士、犠牲を出したのはこのわしに責任がある。004そっくりのサイボーグを作ってください。この00ナンバー達もきっとそう望んでいるに違いない。

002　やめろ！ サイボーグにされた人間達がどんな哀しい生き方をしてきたか。このハインリッヒ（引用者註：004の本名）のことを思えばわかってるはずだぜ。もう二度と俺たちのようなサイボーグは作ってほしくないんだ。

ギルモア　おう、そ、そうじゃった。もう二度とサイボーグは作らぬ。もちろん、004そっくりのサイボーグもじゃ。

68年の TV 版では捨象されがちであったサイボーグであることの哀し

みが、ここでは、サイボーグ達によって自覚され、語られるべきものとして認識されていたことがわかる。作品の消費者が子供から青年層へと変わったことはより複雑な設定を作品に盛り込むことを可能にしたし、それは同時に陰を持った人物像を作品中に実現することをも可能にしていた。しかし、この映画版の問題は、このような哀しみが具体的にどういうものであり、いったい何ゆえのものであるのかが全く語られなかったことにある。彼らがこの映画で戦った相手は宇宙の果てから地球を窺う宇宙人であり、原作版における、戦争を望む敵と平和を願う自分が同じ戦闘用の機械であるという問題は一切登場しない。よって、戦闘用の機械でありながら自分を平和を求める人間へと再定義することの困難性、及び、それに伴う自己否定性は、この映画では単なる概念的なものとしてしか存在しない。

そして、映画のラストにおいて、ボルテックスの奇跡の力によって004は復活する。それは、ボルテックスと接した009の願いによっておきた奇跡であった。ただ、この時、ボルテックスは004をサイボーグの体ではなく、サイボーグに改造される前の生身の体で復活させた。生身の体で復活した004はギルモア博士に、再び自分をサイボーグに改造することを求める。

- 004 ところでギルモア博士、頼みがあるんです。何を間違えたのか、俺は生身の人間のまま生き返っちゃった。しかし、俺はやっぱりサイボーグでなくちゃいけねえ。
- 003 ハインリッヒ、あなたがいつも口癖のように言っていた、普通の人間に戻れたのよ。
- 004 ま、そういうことだ。
- 009 じゃあ、どうしてまた、サイボーグなんかに。
- 004 ジョー（009の本名）、そこだよ。おれは、00メンバーの仲間だったからこそ平気で死ねたんだ。生き返った今でも俺はみんな

の仲間だ。でなきゃこうして生き返った意味がねえ。そう
だろ、ジョー？

009 ハイナリッヒ…。

004 フ (ウインクする)。

もし、サイボーグが彼らの言うような本当に哀しい存在であるならば、004が再び自分がサイボーグの体へと改造されることを望むかどうかは疑わしいと言わざるを得ない。それ以上に、仲間達やギルモア博士が彼が再び機械の体になることを認めるとは思いがたい。004が再びサイボーグになることがあっさりとは容認されてしまう結末は、この映画で優先される価値観が、自分達が戦闘用の機械であるという劣等感や鬱屈よりも、自分達は同じ機械の体を持つ仲間なのだという仲間意識であったことを示している。概念的なものとしてしか存在しないサイボーグの哀しみは、仲間同士の絆を不可侵なもの、他者による干渉を許さないものとして強化する機能を持っていたといえる。この、同じサイボーグの体を持つが故に自分達は同じ仲間である、という意識は原作にも存在するものであった。サイボーグ達は、自分達に機械の体を与えたブラックゴーストを自分達の親だと認めることは頑なに拒否するが、自分達は同じ体を持つ兄弟なのだという意識は強く持っていたのである。彼らの団結は、支配者によって与えられた被差別的なカテゴリー分けを逆に自分達の団結の根拠として支配者に対抗するという、いわゆるマイノリティの戦略に基づくものであった。

しかし、原作では、自分達が戦闘用の機械であるという事実と、戦闘用の機械でありながらも平和を求め続ける人間であることを目指し続けるという矛盾性が、例えばマッドマシンのエピソードのように具体的に描かれたのであり、彼らは、自分達がより強い体へと改造されることにも抵抗感を抱き、より人間離れた存在になることを恐れていたのである。仲間同士の絆を最優先するがゆえに再びサイボーグに改造されるこ

とを求める004、というモチーフは、戦いの場を自分達が生きる場である地球からはるか彼方の宇宙へと移し、戦う相手を自分達と同じ人間やサイボーグ達ではなく、異質な生物である宇宙人にすることによって、反戦メッセージや平和への欲求を物語から欠落させた映画版だからこそ成立したものであった。そして、その仲間同士の絆は、平和のような普遍的な価値ではなく、9人の仲間のうちに留まるものであった。004が蘇った後で、003は009に004の復活だけをボルテックスに望み、この戦いで死んだ他の人々の復活を、特に美しい女性であり009との間に気持ちの交流があった宇宙人タマラの復活を望まなかった理由を尋ねる²⁵⁾。

003 ジョー、ボルテックスの中でどうしてタマラのことを考えなかったの？ 生き返ってほしいって。

009 わからない、僕には。

驚く003

003 これから、どうするの？

009 そうだな。

009、石を海に投げる。

009 君といっしょにフランスに行くか。

003 え？

009 フランソワーズ（003の本名）、確か次の舞台はパリだったな。
僕の今度のレースはモナコグランプリなんだ。²⁶⁾

003 ジョー。

抱き合う二人。009笑う。

003 ありがとう、ジョー。

宇宙人のタマラではなく、同じサイボーグである004こそが009の仲間であり、それが復活という奇跡によって証明されたことは作品における一つの事実であった。そして、この事実は、『サイボーグ009 超銀河伝

説』の仲間意識はサイボーグ仲間内のみ留まり続けるものであり、外部の人間へとは広がっていかないものであることを示していた。犠牲を出した責任が自分にあると言ったコズモ博士にはサイボーグの哀しみはまったく理解できず、サイボーグ達と共に戦い犠牲になったタマラは復活の対象とならない。68年のTV版における反戦メッセージが60年代の平和という価値観が持っていた、あるいは、持っている想定された全人類的な普遍性に基づいていたのに対し、80年代の仲間の絆は、ごく限られた仲間同士という小さな絆の中に留まり続けることによって、その強固さを獲得した。004が復活してその他の犠牲者は復活しなかったという事実は、009と003という同じサイボーグの体を持つ仲間であり、戦友であり、カップルである二人の絆をより強いものとするのである。

80年代の第二次アニメブームは、アニメ作品をより複雑な設定を持ったより壮大なものへと拡大した。だが、そのブームを背景に作られた作品は、必ずしも、その壮大さに相応しい普遍性をもった価値観に基づいているものとはいえなかった。むしろ、その壮大さは、外部へとは広がらない仲間内での強固な繋がりによって維持されることが多かったのである²⁷⁾。『サイボーグ009 超銀河伝説』はこのような傾向を極めて忠実に体现した作品である。

4. 2000年代の『GUNSLINGER GIRL』に見る兄妹の関係の絶対化

80年代の第二次アニメブームにおいて注目すべきことは、アニメに特異的に熱狂する若者を示す「アニメファン」、及び、「おたく」が消費者として認知されたことである。1990年代後半からの第三次アニメブームにおいては、このおたくが大きな力を持った消費者集団として認識されることになる。吉本たいまつは80年代から2005年までを経済状況を基準に、プレバブル期(1980-85)、バブル期(86-92)、ポストバブル期(93-96)、ITバブル期(97-2000)、格差拡大期(01-05)の五つの時期にわ

けて、この期間における「おたく」のあり方の変化を説明している²⁸⁾。

第三次アニメブームの起こったポストバブル期を、吉本は、バブルが崩壊していたにも関わらず、大量消費を前提とする価値観はそのままであり続けるという、理想と現実のギャップが顕在化した時期であったとする。この時期、一般消費者の消費が落ち込んでいったにも関わらず、おたくの活気は、「美少女戦士セーラームーン（1992-97）」、そして「新世紀エヴァンゲリオン（1995-96）」といったヒット作品とともに継続し、おたく文化は産業としても拡大していく。ポストバブル期に続くITバブル期においておたく産業はさらに拡大していく。この時期、DVDの売り上げとメディアミックスで制作費を回収する、というアニメのビジネスモデルが確立されたことにより、コンテンツの種類が爆発的に増えることになった。『エヴァンゲリオン』のように、おたくが共通で楽しむコンテンツは現れなくなったかわりに、対象がきわめて細分化された作品が作られていくことになる。停滞を続ける日本産業の中で、おたく産業の成長が続いたため、おたく産業は高い評価を受けることになる。2000年代には、その評価を背景に、東浩紀の『動物化するポストモダン』²⁹⁾（2001）や森川嘉一郎の『趣都の誕生』³⁰⁾（2003）といった、おたくを現代社会を象徴する人格とみなす議論も出現する。格差拡大期になると、所得が頭打ちになると同時におたく産業もコンテンツの過剰供給が明らかになるなどの問題が発生するようになるが、アニメのビジネスモデルはそのまま継続された。

『GUNSLINGER GIRL』は2002年から『月刊コミック電撃大王』（メディアワークス）に連載が開始されたサイボーグ漫画である。『月刊コミック電撃大王』は、おたくを読者対象とした漫画誌であり、「萌え漫画」と呼ばれるジャンルの作品を数多く掲載している。そして、『GUNSLINGER GIRL』は2003年にアニメ化された³¹⁾。放送時間は水曜日の深夜27時48分から28時18分（関東広域圏）であった。つまり『GUNSLINGER GIRL』は最初から不特定多数に共通で楽しめる作品ではな

く、細分化された特定のファン層に向けて作られた作品であった。その意味で、『GUNSLINGER GIRL』はまさしく第三次アニメブームの結果として生み出された作品であった。

『GUNSLINGER GIRL』はマニア向けの複雑な設定をもった作品であり、勧善懲悪などのテーマは登場しない。この作品の主人公は、「義体」と呼ばれるサイボーグの少女たちである。彼女たちの属する組織は、公益社会法人福祉公社と言い、表向きは政府主催の身体障害者支援事業を行っている団体であるが、その実体は、国中から集められた障害者（おそらくは全て少女）に試験的に機械の体を与えて、「条件付け」と呼ばれる洗脳を施した上で暗殺者に仕立て上げ、彼女らを使って、テロリストの排除や要人の暗殺など、政府のための汚れ仕事を請け負うという特殊な諜報機関である。主人公である少女たちは担当官と呼ばれる男性とコンビになり、担当官の命令に従って銃 (GUN) をぶらさげ (SLING) ながら戦い続ける。

「条件付け」と呼ばれる洗脳には二つの特徴がある。一つ目の特徴は、少女たちから記憶を消し去り、自分の名前さえも忘れさせてしまう、ということである。彼女たちは、もともと、猟奇殺人の被害者とか、子どもを切り刻みながらレイプするボルノムービーの出演者といった悲惨な過去を持っており、過去は忘れた方が幸せかもしれない子どもたちである。彼女たちは「条件付け」によって、全ての過去の記憶を失った白紙の状態になり、その上で担当官によって新しい名前が与えられ、担当官のための暗殺者という新しい自分へと変身する。二つ目の特徴は、条件付けによって作り出される彼女たちの担当官に対する感情は、愛情とよく似ているということである。その感情は、義体と担当官の関係によって、兄妹、父娘、教師と生徒など、人間関係の中で作り出される様々な愛情形態と類似したものとなり、さらに、それをより過剰にしたものへと変化していく。それらの様々な愛情形態に共通するのは、義体は担当官に絶対服従し、彼のために戦い、彼に褒められることによって自我を

保つ、ということである。彼女たちの愛情は時には恋愛ともとれるものとなる。彼女たちは自分たちが担当官に対して持っている感情が、どこまでが自発的なもので、どこからが公社によって強制的に与えられたものであるのか、自分でも区別をつけることができない。ただ、彼女たちは全てを失った自分達にとって唯一、つながりのある存在であり、愛情の対象である担当官のために、事の善悪に関係無しに人を殺し続ける。

『GUNSLINGER GIRL』は、『サイボーグ009』と全く逆の物語である。『サイボーグ009』のサイボーグ達が自分に機械の体を与えた者達を否定し、平和を愛する人間としての自分達というものを自らの手で新たに作り上げようとするのに対し、『GUNSLINGER GIRL』のヒロイン達は自分に機械の体を与えた者との絆にしがみつき、担当官のためのより優れた殺しの機械になろうとするのである。この担当官たちと少女たちの関係は、「フラテッロ」（イタリア語で兄妹の意）と呼ばれる。つまり、この作品は無条件に兄に愛情を注ぐ妹とそれを慈しむ兄という関係によって成立する、おたく的共同体と言われるところの「妹萌え」の物語なのである。『サイボーグ009』が1960年代末の東西冷戦と政治の時代のサイボーグ漫画であるならば、『GUNSLINGER GIRL』は、2000年代初頭のテロリズムと萌えの時代のサイボーグ漫画なのである。

この作品は比較的原作に忠実な形でアニメ化された。例えば、「人形」³²⁾の回では、原作の「THE SNOW WHITE」のエピソードにあるトリエラがマフィアに捕まった男を助けるために戦うシーンがまるで漫画の場面をそのまま動画になおすかのようにアニメ化されている。しかしそれにも関わらず、戦いの最後におけるトリエラの台詞、負傷をしているトリエラを気づかう男に対してトリエラが「ほら緑の血なんか出さないから」という原作の台詞はカットされてしまっている。その一方で、原作にはない、義体の少女の一人が担当官にクリスマスプレゼントをねだるシーンや、トリエラの担当官であるヒルシャーが体調の悪いトリエラを気づかって彼女をちらちらと見るカットなどが追加されている。

トリエラは賢い少女であり、自分が義体と呼ばれるサイボーグであり、少女の形をしているけれども、本当は少女と呼ぶにはおこがましい存在なのだ、ということについて自覚的である。トリエラの「緑の血」の台詞はこの自らの怪物性に対する自覚から出たものである。その台詞がカットされ、一方で少女たちと担当官たちの心の交流を示す場面が追加されたことは、『GUNSLINGER GIRL』において、主人公の怪物性がアニメ化によって隠蔽されたことを意味する。この怪物性の隠蔽は68年のTVアニメ版『009』でも、80年の映画版『009』でも見られたものであった。その隠蔽は68年のTVアニメ版では主人公の平和の戦士としてのヒーロー性、80年の映画版では、同じサイボーグの体を持った仲間同士の絆を強調する役割を果たしていた。2000年代の『GUNSLINGER GIRL』においては、怪物性の隠蔽は、主人公の少女たちと男性である担当官の間の絆の絶対化を伴うものであった。このことは、フラテッロの関係というものを部外者の視点から描いた「エルザ・デ・シーカの死」のエピソードがアニメ化された時に、原作の内容がどのように変更されたか、に象徴的に現われている。

「エルザ・デ・シーカの死」は、優秀なフラテッロであるエルザとラウーロが何者かによって射殺されることから始まる。「公社」は一課と二課に分かれており、少女たちが所属しているのは二課である。一課は普通の大人による諜報機関であり、二課のことを面白く思っていない。二課の失点を暴き出そうと考える一課は、この事件の調査官としてフェルミとガブリエリのコンビを二課に送りこんでくる。二人は、トリエラなどから話を聞きながらフラテッロがどういうものなのかを調べ出す。このエピソードは、二課に部外者が入り込んでくるという点で、『GUNSLINGER GIRL』の中でも極めて特異な話である。事件の方は、エルザとラウーロがテロリストに襲われ、義体であるエルザはその担当官であるラウーロを庇うが、義体の唯一の弱点である眼を撃ち抜かれて死亡した、という結論によって解決ということになる。しかし、フェル

ミはこの結論に納得できないものを感じ、そして、それ以上に少女が担当官を庇って死んだという結論に満足してしまう二課の人間達に納得のいかないものを感じる。そんな時、彼はトリエラから「フラテッロの関係をもっとよく知りたければ、今、シチリアで休暇を過ごしている最中のヘンリエッタとジョゼに会え」とアドバイスされる。そこで、フェルミとガブリエリはシチリアに行き、義体であるヘンリエッタ、その担当官であるジョゼと一日を過ごすことになる。買い物に出かけたヘンリエッタとガブリエリは次のような会話を交わす。

ガブリエリ あなたは本当に彼が好きなのね……
それってどんな気持ちなの？
その感情も公社に強要されているかもって自覚はある？

ヘンリエッタ 私……今幸せだからそれでも構わないんですが……
でも公社の命令は「やらなきゃ」って感じ
ジョゼさんの為にすることは「したい」って感じなんです。³³⁾

この買い物の時、ヘンリエッタはジョゼから貰った贈り物をひったくりに奪われて逆上し、そのひったくりを殺しかける。この事件はガブリエリの機転によって穏便に解決するが、このことでヘンリエッタはガブリエリにたしなめられることになる。

ガブリエリ ねえヘンリエッタ もうさっきみたいに暴走しちゃ駄目よ？
女の子なんだから暴力ばかり振るってちゃ駄目
わかった？

ヘンリエッタ ……………

ガブリエリさんも ですか……
ガブリエリさんも ……………
私を「女の子」に しようとするんですね
ガブリエリ だって本当に
ヘンリエッタ ここに来た時、ジョゼさんは私の銃を 取り上げたん
です……³⁴⁾
「普通の女の子は こんなもの持ってない」って……
……確かにそうです
でも……
体が機械の女の子って普通ですか？
すごい力持ちで…… 素手で人を殺せるんです……
赤い血は出るけれど
すぐに痛みなんか消えちゃうんです
義体の私がジョゼさんの役に立つには……
普通の女の子じゃだめなんですよ……³⁵⁾

この後、ヘンリエッタは、エルザの死について、自分の考えを語る。

この「エルザ・デ・シーカの死」は、アニメ版では、「彼岸花」³⁶⁾「熱病」³⁷⁾「恋慕」³⁸⁾の三部作になり、原作には無い部分が大きく書き加えられることになった。しかし、それらの変更は、あくまでも原作では描かれなかった部分を補うという形になっており、原作の物語の構図を大きく変えるものではない。アニメ版が原作の構図を大きく変更したのは、漫画原作には無いアニメ版独自のシーンよりも、むしろ、一見、原作をそのまま脚本に直したかのように見える、ヘンリエッタがエルザの死の真相を語るシーンであった。

原作では、このシーンは次のようになっていた。

ヘンリエッタ 銃を貸して下さい。

ジョゼが銃をヘンリエッタに渡そうとするが、その銃をガブリエリが奪い取る。

ガブリエリ 駄目っ！ 説明が先よ！

ヘンリエッタ フェルミさん…エルザはラウーロさんの忠実な義体だったんですよね？

フェルミ ああ…感情は希薄だがラウーロを慕っていたらしい。

ヘンリエッタ ジョゼさん…ラウーロさんはエルザに優しくかったですか？

ジョゼ いや 仕事以外はまともに取り合わなかった。

ヘンリエッタ じゃあ…多分真相はこうでしょう

ヘンリエッタ、ガブリエリから銃を受け取る。

ヘンリエッタ もしも誰かを好きで好きでしようがなくなって…それでも永遠に満たされないとわかってしまったら 私なら…相手を殺して それからこうします

ヘンリエッタ、自分の眼に銃口を向ける。

ジョゼ ヘンリエッタ！

ジョゼ、フェルミ、あわててヘンリエッタにとびかかる。

ヘンリエッタ 大丈夫…撃ちませんよ。あなた（ジョゼ）に…こんなによくしてもらっている私が自殺するわけじゃないじゃないですか。

ガブリエリ …本当に？ どこまで本気かわからなかったわよ

ガブリエリ、銃からあらかじめ抜いておいた弾を手から出す。³⁹⁾

しかし、アニメ版の「恋慕」の回では、このシーンは次のようになっていた。

ヘンリエッタ 銃を貸して下さい。

ガブリエリが銃をヘンリエッタに渡そうとするがジョゼが止める。

ジョゼ 待て、説明が先だ。

おやっという顔でガブリエリがジョゼを見る。

ヘンリエッタ フェルミさん…エルザはラウーロさんを慕っていましたよね。

フェルミ そのようだな。

ヘンリエッタ ジョゼさん…ラウーロさんはエルザに優しくかったですか？

ジョゼ いや 仕事以外はまともに取り合わなかった。

ヘンリエッタ そうですよ。多分真相はこうでしょう。もしも誰かを好きで好きでしようがなくなって…それでも永遠に満たされないとわかってしまったら。私なら…相手を殺してそれからこうします。

ヘンリエッタ、ガブリエリから銃を奪って自分の眼に銃口を向ける。ジョゼ、フェルミ、あわててヘンリエッタに飛びかかる。

ヘンリエッタ 大丈夫…撃ちませんよ。あなた（ジョゼ）に…こんなによくしてもらっている私が自殺をするわけじゃないですか。

ガブリエリ この子、どこまで本気なのかしら。

ガブリエリ、銃からあらかじめ抜いておいた弾を手から出す。

原作では、銃を貸して下さいと言ったヘンリエッタに対して駄目だ、説明が先だ、と言ったのはガブリエリであるが、アニメ版ではジョゼになっている。この違いは、原作ではジョゼは事件の真相に気づいておらず、エルザの死は、担当官であるラウーロを庇っての死であると思いこんでいるのに対し、アニメ版では、ジョゼは真相に気がついていながらも関わらず、ただそれに気がついていないふりをしていたのだ、ということになっているからである。

この騒動の後で大人達は酒を飲みながら事件の真相について話し合

う。原作ではこのシーンは次のようになっていた。

ガブリエリ 二発の銃弾の秘密はこういうことだったんですね…⁴⁰⁾

フェルミ だとしたら 主人の為に戦って死ぬよりひどい話だ…⁴¹⁾

アニメ版では、ジョゼは真相に気がついているにもかかわらず、気がつかないふりをしていたという変更に伴い、原作には無い言葉が幾つか追加されていた。

フェルミ とんだ茶番だ。あんた（ジョゼ）最初からわかってたんだろ。エルザの死のわけを。

ガブリエリ だから私が銃を渡そうとした時…二発の銃弾の秘密はそういうことだったんですね…

フェルミ 主人の為に戦って死ぬよりひどい話だ…

原作においては、ヘンリエッタの愛情の対象であるジョゼが、義体が主人のために犠牲になるという物語の中に安住してしまうのに対し、部外者であるフェルミやガブリエリが、部外者であるが故に、その物語の異常性と、そのような物語の中に安住してしまうことのおかしさを認識することができる。その認識が、フェルミやガブリエリに、ジョゼよりもある意味で深い所でヘンリエッタの心理にアプローチすることを可能にしたのであり、ガブリエリに、ジョゼも気づけなかったヘンリエッタの暴走・自殺の危険性を察知させたのだ、といえる。部外者だからこそ、少女たちの心理とその危うさを理解することができるという構図が原作には存在していたのである。この自己批判的な側面が、原作の魅力の一因でもある。しかし、アニメ版において、ヘンリエッタの心理を最も深く理解しているのは、やはり、ヘンリエッタと最も深い絆を持っているジョゼであるとされた。ヘンリエッタとジョゼの関係は何人にも冒

すことのできない関係として強化された。基本的に原作に忠実な形で製作されたアニメ版においても『GUNSLINGER GIRL』の自己批判性は念入りに描写されていたとはいえる。しかし、ヘンリエッタとジョゼに象徴されるフラテッロの関係がより堅固な絶対性を持つことにより、その自己批判は、否定性よりも、その絆の純粹性、無謬性を担保するものとしての性質を強く持つことになる。80年の映画版『009』における仲間同士の絆の無謬性が哀しきサイボーグ戦士という自己否定性によって強化されたことと同じメカニズムが、2000年代の『GUNSLINGER GIRL』の中にも存在しているのである。このようなメカニズムはもちろん原作にもあったものだが、それがアニメ化されることによってより強化されたのである。

5. 漫画作品のアニメ化に見られる絆の絶対化

60年代末のTV版『サイボーグ009』、80年の映画版『サイボーグ009 超銀河伝説』、2000年代の『GUNSLINGER GIRL』、これらのサイボーグ漫画はそれぞれの時代のアニメブームの結果が生みだした作品であり、ブームの傾向を反映して、白黒のTVアニメ、長編映画、深夜アニメと映像ソフトの販売、と発表形態もおおの異なっていた。しかし、時代と発表形態が異なっているにも関わらず、サイボーグ漫画のアニメ化においては主人公達が本来持つ怪物性が隠蔽され、緩和される傾向がある。もともとサイボーグ漫画において主人公の持つ怪物性は批判性と強く結びついている。しかし、60年代末のTV版では、勧善懲悪のヒーローものの主人公という制約の下で、その怪物性は消去されてしまった。80年の映画版ではそれはサイボーグ戦士の哀しみという形で語られたが、具体性を欠いた概念的なものとなることで、仲間同士の絆の不可侵性を高めるための単なる構成要素となり、批判性を失ってしまった。主人公の少女たちの描写を丁寧に行った2000年代の『GUNSLINGER

GIRL』では、怪物性は決して概念的なものには堕しなかったが、緩和されると共にフラテッロの関係の絶対性が強化されたのである。怪物性が隠蔽されたり、緩和されることによって強化されたのは、人と人との間の絆の物語であった。『サイボーグ009』は同じ身体を持った仲間同士の絆の物語であり、『GUNSLINGER GIRL』では支配する者である兄と支配される妹の間の絆の物語であった。

時代を超えて同様の傾向が見られる理由はいくつか想定できるだろうが、ここで考えねばならないのは、漫画やアニメにおける物語の構図やそれを支える個々の要素は引き継がれることである。アニメブームの担い手は、基本的には、前の時代のアニメブームを経験した者になる。たとえば、第三次アニメブームの象徴的作品である『新世紀エヴァンゲリオン』の監督である庵野秀明は1960年の生まれであり、十代後半から二十代を第二次アニメブームの中で過ごした。庵野秀明は様々なインタビューで、第二次アニメブームの象徴的作品である『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』が自分の中で大きい存在であることを語っている⁴²⁾。第三次アニメブームの作品群は第二次アニメブームの作品群を前提とした上で作られた。第三次アニメブームにおいてアニメファンが細分化したこと、つまり、よりマニア化した消費者集団となったことは、過去の作品を前提とした上での新作の製作という傾向に拍車をかけた。このような傾向をうけ、第二次アニメブームの作品群が語った絆の絶対性もまた、第三次アニメブームの作品群にも受け継がれたのである。

第三次アニメブームが、バブルの終焉という、大量消費に支えられてきたライフスタイルが揺らぎ実行不能となっていく時代に起こったことは、絆の絶対性という問題に大きな影響を与えた。ライフスタイルの揺らぎは平和や善悪といった従来の価値観そのものをも揺るがした。おたく共同体における消費と需要の形態変化は、現代社会における従来の価値観喪失と共に進行した変化であり、一般社会においても同様の変化があったものと考えられる。従来の価値観がその効力を失っていく時、お

たくを含む大勢の人々が他者との絆の再確認と強化を求めた。第三次アニメブームでは、自分とある特定の人物との絆を世界そのものとみなす登場人物や世界観を持った作品が繰り返し作られることになる。それは、第二次アニメブームにおける絆のあり方を継続すると同時に、現代を生きる人々の欲求を満たす手段でもあった。絆の問題は、単にサイボーグ漫画だけに存在するものではない。日本の漫画やアニメの物語の中では繰り返し、仲間や友情、あるいは恋愛や萌えといった、小さな共同体を形成する絆の再確認、及び、その強化というモチーフが取りあげられた。もしくは、その作品が持っている様々な要素の中から、絆の再確認とその強化という要素を見出すという形で作品を消費してきたのである。しかし、他の戦闘を題材とした漫画やアニメーションでは戦いにおける勝利という結果を直接的に自分達の正しさに結びつけることができたが、サイボーグ漫画には、常に強さやそれに伴う勝利が、批判性及び、自己否定性を必然的に伴うという問題があった。そのようなサイボーグ漫画をアニメ化するにあたっては、その批判性、自己否定性をどう処理するのかが重要な問題となってくる。その処理によって生じる物語の構図の変化は、その作品に対してその作品を愛好する人々が何を要求していたのか、ということの現れであり、消費者とアニメの関係を端的に示している。

戦後の日本アニメーションにおいて、描かれる人間像や人間関係がより複雑になっていった原因の一つに、アニメーションに対して人間の絆を描くことを求める欲求があったといえる。少なくとも、その欲求がアニメーションを単純な勧善懲悪の図式から脱却させ、複雑な内面や陰を持つ人物を作品中に登場させる動機づけとなったとはいえる。そのような複雑さが表現可能になったことは、アニメーションの進歩といえるものであった。しかし、同時に、物語に絆の再確認と強化を求める欲求は、サイボーグ漫画のアニメ化において、作品の持つ問題意識と強く結びついている主人公の怪物性の緩和、あるいは概念化を引き起こしたの

であり、それと同時に、自己否定性は、自分達と同じ否定性を抱えている仲間という形で、批判性ではなく、むしろより強固な絆の絶対性へと結びついていったのである。絶対化の過程は、現実の時代の中で平和や善悪といった価値観が普遍性を失っていく過程と重なり合うことで、物語の中で、他の価値観が消失し、絆だけが純粹化して残るという結果をもたらすことになった。人間の複雑さというものが、その内面に様々な葛藤を抱えていることにあると考えるならば、このような純粹化は物語や登場人物の類型化、単純化、時には人間理解の浅薄さにもつながりうるものである。複雑さを要請したはずのものが、逆に表現や人間理解の幅をせばめてしまうのである。絆の問題において、日本のアニメーションの歩みはその当初から葛藤を抱えていた。『サイボーグ009』や『GUNSLINGER GIRL』のアニメ化は、日本のアニメーションの消費と受容が抱える一つの問題を示している。

現在社会の閉塞感が増すにつれて、漫画やアニメに絆の再確認と強化を求める傾向はますます顕著なものとなっていくであろう。しかし、増大する欲求に対して絆の絶対化によって応じることは、アニメーションを袋小路に追い込んでいくことでもある。それは自己否定性、批判性の放棄を漫画やアニメーションに要求するものだからである。また、それは増大する欲求に対する答えにはなりえないものである。なぜならば、絆の絶対化は、自己否定性、批判性が発生しなければならなかった必然性を忘却させることで、自己否定性、批判性をどう考えるのか、という問いに対する答えにしようとする行為に他ならないからである。

注

- 1) 『鉄腕アトム』手塚治虫原作、虫プロダクション、1963-66。
- 2) 「自分が人間であることの証明」と「自分が自分であることの自明性」は同じことではない。しかし、日本の漫画では両者は同一視されることが多い。サイボーグ漫画もまた、両者の同一を前提に物語が構成されることが多い。よって、自分が人間であることの証明に不安を抱えるサイボーグ達

は、必然的にアイデンティティの危機に直面せざるを得ないことになる。

- 3) 津堅信之『日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸』NTT出版、2004、151頁。
- 4) 第二次アニメブーム時には、アニメ雑誌が多数創刊された。その中でも評論色の強い『アニメック』の創刊(1978)について吉本たいまつは、次のように解説する。

また当時のアニメファンは「語る」ことを求めている。八〇年初頃はアニメというジャンルが、子ども向けのレベルの低い(と思われている)ものから、大人でも楽しめるものへと変わってきている最中だった。そのためアニメファンたちは、自分たちの趣味を正当化する言説を求めているのである。(吉本たいまつ『おたくの起源』NTT出版、2009、127頁)

- 5) 増田弘道は深夜アニメの登場がメディアの多様化、増加による90年代末からのアニメ作品増加のきっかけになったとしている。

アニメ放映といえばゴールデンタイムか土日の午前中にしかなかった一九九七年、テレビ東京でカロリー(枠代)の低い深夜アニメ枠が開発されたのがきっかけで、他のキー局も順次深夜枠をアニメに開放していくことになる。そして、翌一九九八年にはテレビ東京を中心に早くも前年度(一二タイトル)の倍に当たる二三(WOWOW含む)ものアニメタイトルが深夜枠でオンエアーされるようになり、一九九八年を境に一挙に増えたこれらの放送枠が、『エヴァンゲリオン』のヒットに刺激された製作者の作品群を一挙に受け止めることになった。(増田弘道『アニメビジネスがわかる』NTT出版、2007、131頁)

- 6) 『GUNSLINGER GIRL』の場合、アニメのDVDは番組放映終了後(2004年2月)に作品を題材にしたTVゲームとセットで販売された(2004年3月～)。アニメのDVDが単体で販売(2004年12月～)されるようになったのは、TVゲーム三部作の完結後であった。
- 7) 石ノ森章太郎『サイボーグ009』秋田書店他、1964-85。
- 8) 石ノ森章太郎『サイボーグ009』第1巻、SUNDAY COMICS、秋田書店、1964、112頁。
- 9) 石ノ森章太郎『サイボーグ009』第2巻、SUNDAY COMICS、秋田書店、1966、216頁。
- 10) 『サイボーグ009』石ノ森章太郎原作、東映動画、1968。
- 11) 第3話「南極の対決」芹川有吾演出、辻真先脚本、1968年4月19日。
- 12) 原作では、コズミ博士はブラックゴーストから脱走して日本に逃げてきたサイボーグ達を匿う老科学者である。シズエという娘はいない。
- 13) 石ノ森章太郎『サイボーグ009』第6巻、SUNDAY COMICS、秋田書店、

1968、212頁。

- 14) 『サイボーグ009 超銀河伝説』明比正行監督、中西隆三脚本、1980。
- 15) 『宇宙戦艦ヤマト』舛田利雄監督、1977。
- 16) 『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』舛田利雄監督、1978。
- 17) 『銀河鉄道999』りんたろう監督、1979。
- 18) 『機動戦士ガンダム』富野由悠季監督、日本サンライズ製作、1979年1月-80年1月。
- 19) 『地球へ…』恩地日出夫監督、東映動画、1980。
- 20) 『ヤマトよ永遠に』舛田利雄監督、1980。
- 21) 『火の鳥2772 愛のコスモゾーン』手塚治虫監督、辻真先脚本、1980。
- 22) 『鉄腕アトム』手塚治虫原作、手塚プロ、1980年10月-81年12月。
- 23) 『太陽の使者 鉄人28号』横山光輝原作、東京ムービー、1980年10月-81年9月
- 24) スペースオペラ流行の一因として、『スター・ウォーズ』（1977）のヒットをあげることができる。『サイボーグ009 超銀河伝説』でも、『スター・ウォーズ』のスタッフの一人であるジェフ・シーガルが脚本協力に起用され、話題となった。
- 25) 009とタマラはいい雰囲気になっていたのので、003はタマラを気にしていた。
- 26) 平和時の003の職業はバレリーナ。009の職業はカーレーサーである。
- 27) たとえば、『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』（1978）における主人公たちの団結の根源は、自分たちは、かつて（前作において）共にヤマトに乗って戦った仲間である、という感覚にある。彼らが宇宙の平和を乱す敵と戦うために再びヤマトに乗って宇宙へと飛び出す直接のきっかけは、地球連邦が、ヤマトを退役艦にするという決定をし、それと同時に、ヤマトの主要メンバーを宇宙のあちこちにバラバラに転勤させる辞令を出したことであった。
- 28) 吉本たいまつ「おたくの多様性、そして権力」『まぐま』15、STUDI／ZERO／蒼天社、2007年3月。
- 29) 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、2001。
- 30) 森川嘉一郎『趣都の誕生』幻冬社、2003。
- 31) 『GUNSLINGER GIRL』相田裕原作、浅香守生監督、マーベラスエンターテイメント、2003年10月-2004年2月。
- 32) 第4話「人形」中村亮介演出、筆安一幸脚本。
- 33) 相田裕『GUNSLINGER GIRL』第1巻、メディアワークス、2002、156頁。
- 34) 少女達は常に拳銃を身につけ、中に小銃を入れた楽器ケースを持ち歩いている。しかし、シチリアの別荘に来た時、ジョゼはヘンリエッタから拳銃

と小銃を取りあげた。また、ジョゼは、別荘に訪ねてきたフェルミとガブリエリからも、この別荘では銃は禁止だと言って武器を取りあげている。

- 35) 相田裕『GUNSLINGER GIRL』第1巻、メディアワークス、2002、168頁。
- 36) 第9話「彼岸花」川村賢一演出、植野慶子脚本。
- 37) 第10話「熱病」山本沙代演出、筆安一幸脚本。
- 38) 第11話「恋慕」千葉大輔演出、筆安一幸脚本。
- 39) 相田裕『GUNSLINGER GIRL』第1巻、メディアワークス、2002、169頁。
- 40) エルザの銃からは二発の銃弾が無くなっていた。テロリストの攻撃に対してエルザが二発応射したから、二発の銃弾が無くなっていた、と思われていたのだが、実際には、エルザは担当官を殺すのに一発、自殺するのに一発の銃弾を使ったので、計二発の銃弾が無くなっていたのである。
- 41) 相田裕『GUNSLINGER GIRL』第1巻、メディアワークス、2002、174頁。
- 42) 庵野秀明は、大泉実成、竹熊健三との座談会で『宇宙戦艦ヤマト』の第一話を見て感動したので、第二話からはカセットテープ（当時はまだビデオがなかった）で録音したと語っている。

庵野 『ヤマト』に関しては当時一話は覚えてませんが、二話から最終話までは一時期ほとんど覚えてました、セリフを。波動砲発射の過程がいまでもそらで言えますから。中二って人生のうちでもいちばん記憶力のいい時期でしょう。『ヤマト』のセリフを覚えることに貴重な時間を使ってしまった（笑）。こんなこと人生の役に立つのだろうかと思っていたら、いまこんな形ですごく役に立っている（笑）。(中略) 自分のことを僕は『ヤマト』の正統な後継者だと思っている部分もあるんですが（笑）。(庵野秀明、大泉実成編『スキゾエヴァンゲリオン』太田出版、1997、61頁)

The Acceptance and Consumption of Manga:
The Case of Animated Cyborg Comics

ADACHI, Kayû

Animated manga films are a form of manga consumption reflecting strong popular demand for this art form. This essay focuses on cyborg comics whose unique defining feature is the heroes' self-negation arising from their self-awareness as monsters. Here, taking representative examples, the original comic and its animated version are compared in an effort to highlight the salient differences between manga and anime genres.

In the TV animation series *Cyborg 009*, produced in 1968 at the end of the first anime boom, the heroes were depicted as pure warriors for peace with no reference to their monster nature, which the original manga had stressed. The antiwar message in the animated series was persuasive because peace was considered a universal value. The animated feature *Cyborg 009: Super Galaxy Legend*, released in 1980 during the second anime boom, however, emphasized the close bonds of fellows as cyborg rather than universal values. In the manga *GUNSLINGER GIRL*, which coincided with the third anime boom of the 2000s, it is no longer possible for the heroines to embody universal values; they fight simply for bonds between themselves and the man they love. The original manga contained a perspective exterior to human bonding that was capable of objectifying human ties, but in the animated film version, that vantage point cedes its importance; only actors involved in these close relationships are capable of understanding the protagonists' behavior and true motives.

In the animation process, we find a disappearance of universal values in response to societal changes, and a corresponding desire for strong, compelling personal bonds. Through the softening of the heroes' and heroines' monster nature, their self-negation loses its critical power, imparting to the human bonds they form an absolute character. The desire for close personal ties has contributed to the success of animated film versions by providing the motivation for psychologically more complex characters. The extreme nature of these

bonds, however, has also produced a more narrow-minded, stereotypical view of human nature, bringing manga animation to a developmental impasse.

(人文科学研究科身体表象文化学専攻 博士後期課程 2 年)